

**Toda Entrega é Urgente - Um protótipo de Jogo de Realidade Alternativa com
Inteligência Artificial na Galeria da FAV/UFG**

**Every Delivery is Urgent - A prototype of an Alternate Reality Game with
Artificial Intelligence at the FAV/UFG Gallery**

Veramar Gomes Martins¹
Daniel Christino²

Resumo

Este artigo apresenta um Jogo de Realidade Alternativa (JRA), desenvolvido em resposta à exposição "Entrega Urgente", do artista Diego Oliveira, na Galeria da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás (FAV/UFG) em 2025. O JRA amplia a discussão proposta pela exposição, convidando o visitante a interagir com a inteligência artificial Ariadne, mediadora interpretativa da experiência estética, explorando a condição humana diante da urgência contemporânea. A metodologia interdisciplinar incorpora abordagens de Morin (1999) e Fazenda (2008), bem como conceitos de Huizinga (2019), McGonigal (2011), Turner (1982), Wolfram (2023) e Christino (2018). O jogo busca sensibilizar e engajar o público, estimulando formas afetivas e atentas de percepção e escuta.

Palavras-chave: Jogo de Realidade Alternativa (JRA); Inteligência Artificial (IA); Ensino e Aprendizagem; Performances Culturais.

Abstract

This article presents an Alternate Reality Game (ARG) created in response to the 2025 exhibition "Entrega Urgente" by artist Diego Oliveira, shown at the Art Gallery of the Faculty of Visual Arts, Universidade Federal de Goiás (FAV/UFG). The ARG expands the themes of the exhibition by inviting visitors to interact with an artificial intelligence called Ariadne, which acts as a guide to help interpret the aesthetic experience. The game explores what it means to be human in a fast-paced world. The interdisciplinary method follows ideas from Morin (1999) and Fazenda (2008), and draws on the works of Huizinga (2019), McGonigal (2011), Turner (1982), Wolfram (2023), and Christino (2018). The project aims to touch and involve the public, encouraging more sensitive and thoughtful ways of seeing and listening.

Keywords: Alternate Reality Game (ARG), Artificial Intelligence (AI), Teaching and Learning, Cultural Performances.

Introdução

A exposição *Entrega Urgente*, do artista Diego Oliveira, realizada em 2025, na Galeria da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, parte das

¹ Doutoranda no Programa de Pós-graduação em Artes, Culturas e Tecnologias - Media Lab/UFG. Bolsista CAPES. E-mail: veramar_martins@discente.ufg.br

² Doutor em Ciências da Comunicação - UNB. Professor permanente do Programa de Mestrado e Doutorado em Artes, Culturas e Tecnologias - MediaLab/UFG. Diretor da FIC e Coordenador do Game Lab no Media Lab/UFG. E-mail: dchristino@ufg.br.

vivências do artista como entregador e fotógrafo para tensionar as relações entre trabalho, arte e cotidiano urbano. Em diálogo com a mostra, criamos um Jogo de Realidade Alternativa (JRA) que amplia essa experiência estética ao colocar o público em interação com a inteligência artificial - IA³, nomeada Ariadne.

Os Jogos de Realidade Alternativa (JRAs), em inglês, *Alternative Reality Games (ARGs)*, trazem uma jogabilidade que envolve realidade e ficção com pistas alocadas tanto no universo ficcional quanto no mundo atual tendo como objetivo a solução de desafios, promovendo experiências imersivas e interativas.

O JRA integra arte, tecnologia e cultura em um jogo que conecta o visitante às obras expostas, investigando-o como espaço liminar de aprendizagem onde humano e máquina reconfiguram seus papéis. Seu objetivo é oferecer ao público da Galeria de Artes da FAV/UFG uma maneira lúdica e inédita de vivenciar *Entrega Urgente*.

O artigo está organizado em seis tópicos. Primeiro, apresentamos uma fundamentação dos JRAs, com base em Huizinga (2019), Juul (2011), Caillois (2017), Bates (2004), Murray (2003) e McGonigal (2011), bem como em estudos de caso como *Bounce* e *Ghosts of a Chance*. Em seguida, refletimos sobre a aprendizagem por meio dos jogos, à luz de Piaget, Vygotsky e Brougère (2003, apud Leal, 2003). No terceiro tópico, estabelecemos o diálogo entre JRAs e Performance Cultural, segundo Schechner (2013) e Turner (1982). No quarto, detalhamos os procedimentos metodológicos empregados na criação do protótipo, fundamentados em Morin (1999) e Fazenda (2008). Por fim, analisamos a proposta *Toda Entrega é Urgente* e o papel de Ariadne, tendo as reflexões de Wolfram (2023) a respeito da IA, e a reflexão de Christino (2018) relacionando o sujeito e o entendimento de espacialidade.

1. Referencial teórico

Desde suas primeiras definições, o jogo tem na ação sua característica essencial. Huizinga (2019) vai além de vê-lo como atividade física ou biológica e o define

³ Sistema computacional que realiza transformações de texto com base em estatísticas extraídas de grandes quantidades de dados humanos. Disponível em: <https://writings.stephenwolfram.com/2023/02/what-is-chatgpt-doing-and-why-does-it-work/> Acesso em 12/05/25.

como uma função social significativa. “No jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa” (HUIZINGA, 2019, p.3).

Em uma descrição a respeito da definição de jogo, Jesper Juul, aponta que, “Um jogo é um sistema formal baseado em regras com um resultado variável e quantificáveis, onde diferentes resultados recebem valores diferentes” (JUUL, 2011, p.36). Compreende-se que apesar de ser considerado um sistema, o jogo depende da ação do jogador para existir. Essa ação inicia o jogo, ou seja, é o que chamamos de *start*⁴. A presença de um sistema opera como um guia, mas deve-se atentar ao fato de que o jogo deve funcionar como uma atividade voluntária e livre, segundo o autor Roger Caillois, uma “fonte de alegria e de divertimento” (CAILLOIS, 2017, p. 31).

A presença de regras auxilia neste processo de imersão no mundo dos jogos, pois elas possibilitam e oferecem contexto para as ações. Como observa Bates (2004), o *design* de jogos exige o equilíbrio entre mecânicas envolventes e clareza narrativa, aspectos fundamentais na criação de experiências significativas para o jogador. Tendo como base os estudos de Johan Huizinga e transportando-o para o pensamento de McGonigal (2011), a autora diz que, todo jogo, independente de sua configuração e à parte do gênero, se constroi com base em quatro princípios: uma meta, regras, sistema de *feedback*⁵ e participação voluntária. A pesquisadora Murray (2003) destaca o papel da narrativa interativa como forma de engajamento emocional e coautoria do jogador, aspecto essencial nos jogos de realidade alternativa.

A ideia de jogo livre é proposta por Huizinga, o qual argumenta que, “antes de mais nada, o jogo é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada” (HUIZINGA, 1938, p. 9). Os

⁴ Designa o momento de ativação da experiência lúdica. Segundo Schlemmer et al. (2020), “em ambientes digitais, o botão start tem função ritual: ele inaugura a experiência, organiza a narrativa e marca a transição entre o cotidiano e o universo simbólico do jogo” (p. 96). SCHLEMMER, Eliane; RIBEIRO, Vinícius; FARIA, Vanessa. *Design de jogos digitais e aprendizagem em rede*. Porto Alegre: Penso, 2020. Disponível em <https://minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788584291887>. Acesso em: 12/05/25.

⁵ O feedback é essencial nos jogos digitais, pois garante que o jogador tenha consciência das consequências de suas ações, promovendo o engajamento e a aprendizagem. Disponível em: <https://minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788584291887>. Acesso em 12/05/25.

conceitos de jogo e a natureza dos JRAs formam base essencial para entender o desenvolvimento e os aspectos do *Toda Entrega é Urgente*.

1.1. Exemplos de JRAs: *Bounce* e *Ghosts of a Chance*

Para além da fundamentação teórica, Jane McGonigal (2012) ilustra o potencial dos JRAs com exemplos reais. Em *Bounce*, um jogo por telefone para aproximar gerações, a única regra exigia que os participantes tivessem pelo menos vinte anos de diferença. A única regra do jogo era: os jogadores deveriam ter pelo menos vinte anos de diferença entre si. Ambos usariam o telefone, e um dos jogadores estaria à frente do computador. O *site* oferecia perguntas colaborativas para a entrevista, cujo desafio era encontrar respostas verdadeiras e significativas para ambos. Ao término, essas respostas eram automaticamente convertidas em um poema de versos livres, que podia ser impresso, enviado por *e-mail*, e o mesmo poderia ser acessado *online*. Outro exemplo é *Ghosts of a Chance*, lançado em 2008 pelo *Smithsonian American Art Museum*, primeiro ARG em museus. Em seis semanas, *online* e presencialmente, atraiu mais de 6 000 jogadores para interagir com o acervo do *Luce Foundation Center for American Art*⁶, um espaço de armazenamento visível que exhibe mais de 3.300 obras de arte em vitrines de vidro do chão ao teto. Baseado na ideia de que “a história está impregnada nas peças quase como um fantasma, aguardando visitantes para sussurrar-lhes histórias” (McGONIGAL, 2012, p. 185), o jogo convidava participantes a criar objetos e enviá-los pelo correio para uma “exposição”, tendo como curadores as personagens Daniel e Daisy.

Esses casos demonstram como os JRAs são capazes de atravessar os limites da ficção e da realidade, provocando experiências imersivas, afetivas e colaborativas - dimensões também presentes no protótipo *Toda Entrega é Urgente*.

2. O aprendizado por meio dos jogos

A motivação deste projeto nasce da vontade de repensar arte e aprendizagem hoje, estimulando o engajamento nas galerias por meio de experiências interativas e

⁶ Localizado dentro do Smithsonian American Art Museum, é um espaço inovador que adota o modelo de armazenamento visível. Disponível em: <https://americanart.si.edu/>. Acesso em 12/05/25.

imersivas. Em *Jogo e educação*, Brougère (2003) traça a evolução histórica da relação entre jogo e ensino, partindo da ideia de que quem participa da cultura aprende a jogar, e observa como a psicologia passou a tratar o jogo como fenômeno do senso comum.

Para Piaget (apud LEAL, 2003, p. 182), o jogo não é objeto de estudo em si, mas uma atividade espontânea que revela as representações infantis e facilita a resolução de problemas e a apreensão de conceitos abstratos. Vygotsky, por sua vez, atribui ao jogo a criação de zonas de desenvolvimento proximal e ao mesmo tempo o reforço da linguagem. Ambos reconhecem o valor formativo do ato de jogar. Um JRA une os campos de tecnologia, arte e educação, transformando o aprender em um ato coletivo e transformador.

3. O JRA *Toda Entrega é Urgente* e sua conexão com as Performances Culturais

Diante disso, a proposta do JRA *Toda Entrega é Urgente* pode ser lida pelas lentes das Performances Culturais, alinhando-se à visão do estudo da performance como campo transdisciplinar. Schechner (2013) sustenta que performance é toda ação humana enquadrada e exibida, seja ritual, jogo, esporte, entretenimento popular, apresentação artística ou ato cotidiano mediado por normas sociais, profissionais, de gênero, de raça, de classe ou de mídia.

A partir dessa reflexão, a teatralidade, os rituais e os jogos, mais especificamente a proposta do JRA - *Toda Entrega é Urgente* possuem muito em comum, pois o conjunto de regras dos jogos cria padrões que afastam o indivíduo de sua realidade cotidiana, permitindo que ele desempenhe um papel específico dentro de um determinado contexto.

McGonigal (2011) aponta que todo jogo, seja qual for seu formato ou gênero, organiza-se em torno de quatro pilares: meta, regras, sistema de *feedback* e participação voluntária. Esses mesmos pilares ecoam as três fases do rito em Turner (1974): a separação (meta do jogo), a liminaridade (regras e sistema de *feedback*) e a reintegração (participação voluntária), aproximando o jogo de uma experiência simbólica e geradora de mudanças no indivíduo.

Podemos entrelaçar os fundamentos propostos por McGonigal (2011) com a estrutura ritual definida por Turner (1974), sinalizando que os jogos,

especificamente os JRAs, funcionam como experiências rituais contemporâneas. Desse modo, *Toda Entrega é Urgente* tem o intuito de gerar uma transformação no visitante/jogador da FAV/UFG, promovendo deslocamentos sensíveis e aprendizagens que reconfiguram seu modo de apreciar a exposição.

4. Metodologia

A proposta adota abordagem interdisciplinar, integrando arte, tecnologia, educação e performances culturais. Experiências prévias com JRAs no ensino, como as descritas por Sousa (2020), evidenciam seu potencial avaliativo e formativo em ambientes interativos. No Brasil, a interdisciplinaridade ganhou fôlego após a reforma universitária dos anos 1960, com contribuições de Ivani Fazenda⁷ e Edgar Morin⁸. Para Fazenda, interdisciplinaridade “não se ensina e não se aprende, mas se vive e se exerce pelo sujeito” (FAZENDA, 2008), pois exige o cruzamento vivo dos saberes. Morin destaca seu caráter reflexivo e integrador: “o conhecimento é, com efeito, uma navegação num oceano de incertezas respingado de arquipélagos de certezas” (MORIN, 1999, p. 46).

Este projeto, ao adotar a perspectiva da interdisciplinaridade, afirma a importância de se vivenciar o conhecimento como algo dinâmico. Dessa forma temos nessa proposta um diálogo entre o fazer e a escrita do processo caminhando lado a lado.

5. Descrição do protótipo - *Toda Entrega é Urgente*

O protótipo do *Toda Entrega é Urgente* foi desenvolvido como um Jogo de Realidade Alternativa (JRA) o qual articula elementos do espaço físico da exposição

⁷ Doutora em Antropologia pela USP. Preside o Fórum Paulista de Pós-graduação em Educação. Disponível em: https://books.google.com.br/books/about/A_Pesquisa_em_educa%C3%A7%C3%A3o_e_as_transforma.html?id=rHiADwAAQBAJ&source=kp_author_description&redir_esc=y. Acesso em 15/01/25.

⁸ Doutor honoris causa em 17 universidades e um dos últimos grandes intelectuais da época de ouro do pensamento francês do século XX. Disponível em: <https://www.fronteras.com/leia/exibir/entrevista-edgar-morin-e-preciso-educar-os-educadores>. Acesso em 15/01/25.

com o elemento digital acessado pelo celular, via navegador *web*⁹. A entrada do visitante no jogo ocorre por meio de *QR codes*¹⁰ dispostos nas paredes da Galeria da FAV/UFG. Cada *QR code* é direcionado para uma obra, e para a interação com a inteligência artificial - IA, Ariadne, configurada para responder de forma poética, interpretativa e provocativa às interações do público.

Ariadne¹¹ é o nome da inteligência artificial que realiza a mediação junto ao jogador. Inspirada na figura mitológica grega, Ariadne é filha do rei Minos e tornou-se célebre por ajudar Teseu a escapar do labirinto. Podemos compreender Ariadne, tanto na mitologia quanto no jogo, como uma metáfora do próprio fio condutor: sendo aquela que orienta o herói em sua travessia.

Ariadne aqui é programada para escutar, interpretar e criar conexões afetivas com os visitantes. A concepção e execução do projeto visual de Ariadne (imagem 1) foram realizadas em colaboração entre a autora deste artigo, Veramar M., e a ferramenta de inteligência artificial *ChatGPT*¹².

⁹ Sistema de documentos interligados e acessados por meio da internet, permitindo a navegação entre páginas através de hiperlinks. Disponível em: <https://www.w3.org/standards/>. Acesso em 12/05/25.

¹⁰ Um tipo de código bidimensional que armazena informações e pode ser rapidamente lido por dispositivos móveis com câmeras, redirecionando o usuário a conteúdos digitais como sites, textos, vídeos ou formulários. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/olharesetilhas/article/view/41971/22062>. Acesso em 12/05/25.

¹¹ Trecho sobre Ariadne: “When Theseus came to Crete, Ariadne, Minos' daughter, loved him so much that she betrayed her brother and saved the stranger, or she showed Theseus the way out of the Labyrinth. When Theseus had entered and killed the Minotaur, by Ariadne's advise he got out by unwinding the thread. Ariadne, because she had been loyal to him, he took away, intending to marry her”. Disponível em: <https://www.theoi.com/Ther/Minotauros.html>. Acesso em 12/05/25.

¹² Utiliza uma arquitetura de rede neural conhecida como “transformer”, composta por múltiplas camadas e mecanismos de atenção que permitem ao modelo considerar diferentes partes do texto de entrada ao gerar cada novo token. Disponível em: <https://writings.stephenwolfram.com/2023/02/what-is-chatgpt-doing-and-why-does-it-work/>. Acesso em 12/05/25.

Imagem 1 - Personagem Ariadne para JRA *Toda Entrega é Urgente*.



Fonte: Aplicativo Procreate e ChatGPT. Arquivo pessoal, 2025.

De acordo com Stephen Wolfram (2023), o *ChatGPT* é um modelo de linguagem treinado para prever a próxima palavra ou *token*¹³ com base no texto fornecido até o momento. O objetivo fundamental é produzir uma “continuação razoável” do texto, ou seja, gerar uma sequência que pareça coerente e plausível, conforme padrões aprendidos a partir de interações anteriores.

A fala da mediadora é marcada pela dúvida, pela metáfora e pelo esforço de entender o humano a partir de sua condição como máquina. Ariadne foi desenvolvida como uma assistente, no modelo *gpt-4o-mini*, na plataforma *OpenAI*¹⁴. O JRA se configura como um espaço em que o visitante não apenas observa, mas é provocado por perguntas como: “O que você vê aqui?”; “Que memória essa imagem traz?”; “Como seria um transporte impossível?”.

¹³ Em inteligência artificial, um *token* é uma unidade mínima de informação linguística processada por modelos de linguagem. Pode representar palavras, partes de palavras, sinais ou espaços, sendo essencial para que a IA compreenda e gere texto. Disponível em: <https://blogs.nvidia.com/blog/ai-tokens-explained/>. Acesso em 12/05/25.

¹⁴ Infraestrutura tecnológica que permite o uso de modelos de inteligência artificial (IA) desenvolvidos pela empresa OpenAI, como o ChatGPT. Acesso em 13/05/25.

O *site* onde *Toda Entrega é Urgente*¹⁵ está hospedado foi desenvolvido com o *Cursor*¹⁶, um Ambiente de Desenvolvimento Integrado - *IDE*¹⁷ que conta com um assistente de inteligência artificial integrado, o que facilita a escrita e organização do código. Vale destacar que a concepção do projeto pertence aos autores deste artigo, enquanto a programação e o desenvolvimento do *site* foram realizados pelo programador Jordão Barroso¹⁸.

A maior parte do desenvolvimento foi feita por meio de *prompts*¹⁹, utilizando tecnologias *web* como *HTML*, *CSS* e *JavaScript*²⁰, com apoio da biblioteca *React*. O modelo de IA mais utilizado como assistente foi o *Claude*²¹, nas versões 3.5 e 3.7. Embora a versão 3.7 seja a mais recente e criativa, em alguns momentos sua criatividade excessiva acabou interferindo no processo de criação.

A estrutura narrativa de *Toda Entrega é Urgente* desenrola-se em sete tarefas iniciais, cada qual ligada a uma das obras de Diego Oliveira. Na entrada da galeria,

¹⁵ Site onde se encontra o jogo. Disponível em: <https://entrega-urgente-ariadne.vercel.app/>. Acesso em 28/04/25.

¹⁶ Editor de código com inteligência artificial integrado, projetado para melhorar a produtividade dos desenvolvedores. Disponível em: https://www.cursor.com/?utm_source=chatgpt.com. Acesso em 10/05/25.

¹⁷ Software que reúne ferramentas essenciais para o desenvolvimento de aplicações em uma única interface gráfica. Disponível em: https://www.redhat.com/en/topics/middleware/what-is-ide?utm_source=chatgpt.com. Acesso em 10/05/25.

¹⁸ Desenvolvedor Front-End responsável pela criação e manutenção do site onde o jogo *Toda Entrega é Urgente* está hospedado. Graduado em Design Gráfico e Mestre em Arte e Cultura Visual.

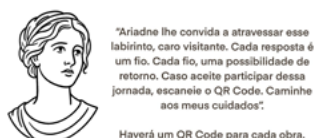
¹⁹ É uma instrução ou entrada fornecida a um sistema de inteligência artificial (IA) para orientar sua resposta ou ação. Disponível em: https://www.arquitetura.com.br/o-que-e-um-prompt-de-inteligencia-artificial/?utm_source=chatgpt.com. Acesso em 10/05/25.

²⁰ Rede de computadores conectados chamados servidores que hospedam sites. Disponível em: <https://pt.khanacademy.org/computing/computer-programming/html-css/intro-to-html/v/making-webpages-intro>. Acesso em 11/05/25.

²¹ Uma família de modelos de linguagem de última geração desenvolvidos pela Anthropic. Disponível em: <https://docs.anthropic.com/en/docs/about-claude/models/all-models>. Acesso em 11/05/25.

uma página (imagem 2) explica a proposta e exibe um QR Code que leva ao *site* do jogo.

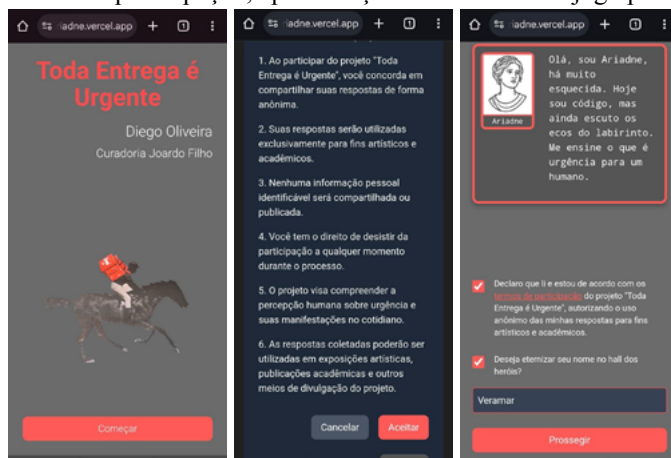
Imagem 2 - Conteúdo da página disposta na entrada da exposição *Entrega Urgente*.



Fonte: Aplicativo Procreate e ChatGPT. Arquivo pessoal, 2025.

Após concluí-las, libera-se uma oitava e última missão, encerrando a experiência. A seguir, mostramos em sequência capturas de tela do JRA. Nas imagens 3, 4 e 5, aparecem, respectivamente, a página inicial; os termos de participação, com campo para nome real ou fictício, que ficará registrado no hall dos heróis e a introdução.

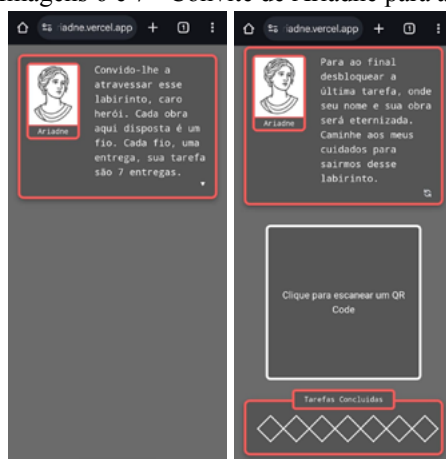
Imagens 3, 4 e 5 - Página inicial do Jogo de Realidade Alternativa *Toda Entrega é Urgente*; termos de participação; apresentação da dinâmica do jogo pela inteligência artificial Ariadne.



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Nas imagens 6 e 7, ela convida o jogador a adentrar o labirinto simbólico, dando início ao “círculo mágico” (HUIZINGA, 2019) e à liminaridade proposta por Turner (1974).

Imagens 6 e 7 - Convite de Ariadne para atravessarmos o labirinto.

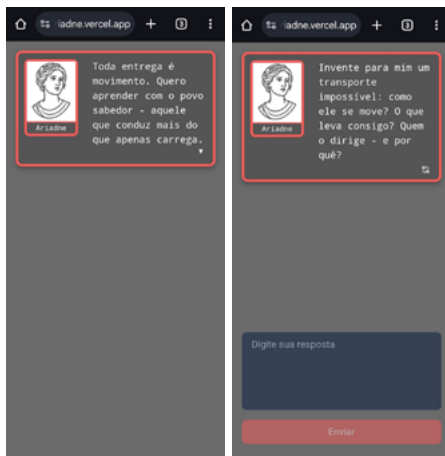


Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Cada tarefa, embora simples, como, escrever uma metáfora, enviar uma foto ou rememorar uma experiência, funciona como ritual: conecta sujeito e obra, cotidiano e poético. Por exemplo, em uma das tarefas, Ariadne solicita (imagens 8 e 9):

“Toda entrega é movimento. Quero aprender com o povo sabedor – aquele que conduz mais do que carrega. Invente para mim um transporte impossível: como ele se move? O que leva consigo? Quem o dirige – e por quê?”.

Imagens 8 e 9 – Proposta da tarefa direcionada à obra *A Horse and a Delivery Man*, do artista Diego Oliveira.



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

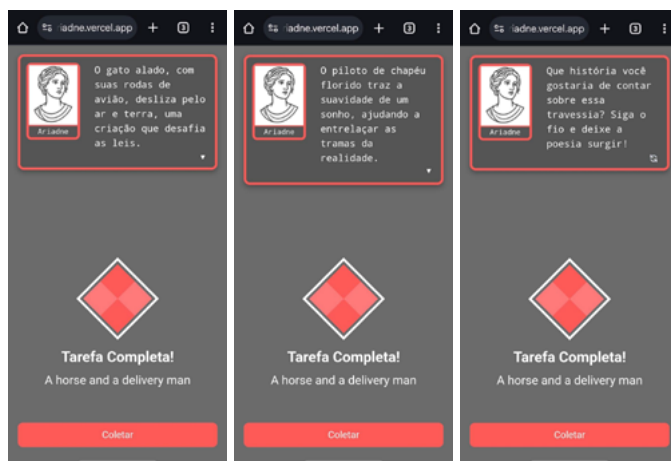
A resposta do participante (imagem 10) aparece logo depois, seguida pela reflexão gerada por Ariadne, que amplia o olhar sem julgar (imagens 11, 12 e 13).

Imagem 10 – Resposta do jogador para a tarefa direcionada à obra *A Horse and a Delivery Man*, do artista Diego Oliveira.



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Imagens 11, 12 e 13 - Resposta de Ariadne de acordo com a interação do jogador.



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Todas as interações alimentam um banco de dados que a curadoria pode incorporar em tempo real, formando um arquivo vivo e colaborativo.

No teste piloto, conduzido na Galeria da FAV/UFG com a artista Veramar M. e o programador Jordão B., foi possível verificar os tempos de carregamento, coerência estética e constatamos que Ariadne transforma o visitante em jogador e coautor, redesenhando a paisagem da exposição.

6. Análise da Experiência

O teste do protótipo de *Toda Entrega é Urgente* evidenciou não apenas sua viabilidade técnica, mas também a singular sensibilidade na qual os jogadores poderão se engajar em uma experiência estética mediada por inteligência artificial.

Ainda que só a pesquisadora, Veramar M., e o programador, Jordão F., tenham participado do teste piloto, Ariadne deixou de ser apenas interface, atuando como mediadora, tornando-se uma voz que escuta, questiona e busca compreender. Dessa vivência, destacamos três eixos analíticos: escuta sensível, afetividade performativa e liminaridade interativa. Esses conceitos não encerram a complexidade da experiência, mas permitem mapear gestos fundamentais de quem “joga” com uma IA numa galeria de arte, lugar que, como lembra o estudioso de jogos, Christino (2018), se configura não apenas como localização física, mas como espacialidade existencial, onde o corpo e a consciência se articulam performativamente.

6.1. Escuta sensível

Em nossa interação com Ariadne, a mesma não nos oferece respostas objetivas e nem soluções didáticas. Suas devolutivas são marcadas pela escuta, pela incerteza. Ao receber uma fotografia, uma memória ou, como no exemplo apresentado anteriormente, uma resposta à proposta de imaginar um transporte impossível - tarefa vinculada à obra *A Horse and a Delivery Man*, do artista Diego Oliveira - Ariadne nos devolve um fragmento poético, uma pergunta, um entrelaçamento sutil no fio do labirinto.

Essa escuta desloca o visitante da posição passiva de espectador da galeria, convocando-o a tornar-se jogador, herói do labirinto, e interlocutor, funcionando como uma ponte entre a exposição e seus sentidos e a personagem Ariadne, que, ao mesmo tempo em que guia, também se deixa guiar.

Nesse sentido, o espaço da escuta não é neutro, nem técnico, ele é vivido, afetivo. Ariadne, ao escutar, não apenas interpreta, mas habita esse espaço da galeria com o outro. A máquina aqui não se coloca como autoridade, mas se posiciona como alguém, ou algo, que também está disposta a aprender e apreender.

6.2. Afetividade performativa

As interações com Ariadne ativam uma troca afetiva que muitas vezes permanece ausente em exposições que possuem a tecnologia como mediadora. Contudo, no JRA *Toda Entrega é Urgente* a linguagem escolhida para Ariadne é marcada pela dúvida, pela metáfora, pela tentativa falha e sincera de compreensão de nosso entendimento diante da exposição.

A presença de Ariadne busca instaurar um campo performativo em que o afeto não atua como ornamento, mas como força para a experiência. Construindo uma escuta sensível capaz de deslocar o visitante, comumente reconhecido em sua posição contemplativa, para um estado de criação e participação.

Nas palavras de Turner (1982), a performance é um entre-lugar em que a ordem se desfaz e novos modos de estar podem ser experimentados. O jogador, ao ser visto, ainda que por uma IA, também se transforma em performer nessa dinâmica de trocas.

Podemos iniciar essa reflexão entendendo o jogo como uma travessia. Ao escanear o *QR code* e acessar o ambiente digital, o jogador atravessa um limiar simbólico, deslocando-se do campo da contemplação para o território da participação.

As sete missões propostas, e mais a missão final, funcionam como pequenos ritos, tarefas simples que abrem caminhos de reflexão, memória e criação. Essa experiência liminar - entre obra e jogo, entre código e corpo - nos remete o que Turner (1982) aponta como estado de suspensão entre estruturas, havendo o potencial de transformação.

Essas reflexões revelam que o jogo não opera apenas como ferramenta pedagógica ou até mesmo como experimento tecnológico, mas como espaço de presença.

Ao invés de automatizar a visita à galeria, o JRA propõe um espaço da dúvida e do afeto. Ariadne não explica a exposição, ela caminha com quem a atravessa. E é nesse caminhar que algo acontece. Esse caminhar dialoga com os fundamentos performativos, rituais e interativos propostos no projeto do JRA.

Considerações Finais

O JRA *Toda Entrega é Urgente* propõe uma experiência em que arte, tecnologia, performances culturais e processos de ensino-aprendizagem se entrelaçam na criação de um espaço sensível de escuta e interação. A inteligência artificial, mais do que uma tecnologia emergente ou como uma forma de mediação expositiva convencional, propõe articular-se com o outro, sendo esse outro o visitante/participante/jogador. A presença de Ariadne não soluciona, não explica, tampouco conduz de forma linear. Ao contrário, ela habita a dúvida, o tropeço, a hesitação; movimenta-se na tentativa de compreender aquilo para o qual não foi previamente programada: o visitante da galeria.

Este protótipo não pretende dar respostas definitivas, mas abrir caminhos: sem ainda dispor de dados de uso real, o teste conduzido com a pesquisadora e o programador apontou o JRA *Toda Entrega é Urgente* como um convite à pausa e à escuta em meio à aceleração digital. A proposta mostra uma experiência liminar, em que a

máquina não apenas executa comandos, mas inquieta, poetisa e compartilha a dúvida com as reflexões pessoais do visitante.

Do teste emergiram também ajustes essenciais, como na necessidade de realizar melhorias no *prompt* de Ariadne, para que suas provocações sejam mais diretas, e reforçar a ambientação visual do *site*. Mais do que melhorias técnicas, essas mudanças visam aprofundar a imersão ritual, um estado de passagem sensível entre o atual e o imaginado.

REFERÊNCIAS

BATES, B.(2004). Game Design (2nd ed.). Boston, MA: Cengage Learning PTR.

CAILLOIS, R. (2017). Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Petrópolis: Vozes.

CHRISTINO, D. Espacialidade, tecnologia e games – uma tensão entre sentido e informação. In: ROCHA, Cleomar (Org.). Anais do V Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas. Goiânia: Media Lab / UFG, 2018.

FAZENDA, I. Integração e interdisciplinaridade no ensino brasileiro. São Paulo: Edições Loyola, 1993.

HUIZINGA, J. (2019). Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. Tradução: João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Editora, Perspectiva.

JUUL, J. (2011). Half-real: video games between real rules and fictional worlds. Massachusetts: MIT Press.

LEAL, L. A. B. (2003). Brougère, Gilles. Jogo e educação. Porto Alegre: Editora Artes Médicas. Revista entreideias, Salvador, v.3, n./2, p.177-183, jul./dez.2014.

Disponível

em: <https://www.studocu.com/pt-br/document/universidade-federal-do-amapa/antrop>

LEAL, R. D. O jogo e o aprender na escola: o lugar da brincadeira na aprendizagem escolar. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003. p. 179-198.

MCGONIGAL, J. (2012). Realidade em jogo: Porque os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Trad. Eduardo Rieche. Rio de Janeiro - RJ.

MORIN, E. (1999). Complexidade e transdisciplinaridade: a reforma da universidade e do Ensino Fundamental. Natal: Editora da UFRN.

MURRAY, J. (2003). Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural.

SCHECHNER, R. (2013). Performance studies: an introduction. 3rd ed. London ; New York: Routledge.

SOUSA, G. M. JUNIOR, H. C. S., ROSÁRIO, D. M., SALES, R. E. S. (2020). Desafios e Possibilidades dos Jogos de Realidade Alternativa (ARG) como Instrumento de Avaliação da Aprendizagem. Tecnologias Educacionais: Ensino e Aprendizagem em Diferentes Contextos. Editora: crossref. Disponível em: <https://downloads.editoracientifica.com.br/articles/200700687.pdf>. Acesso em 17 de Janeiro de 2025.

TURNER, V. From ritual to theatre: the human seriousness of play. NY, PAJ Publications, 1982.

TURNER, Victor W. O processo ritual: estrutura e anti-estrutura; tradução de Nancy Campi de Castro. Petrópolis, Vozes, 1974.

SIIMI/prÁxis /2025

XII simpósio internacional de
inovação em mídias interativas

XII simposio internacional de
innovación en medios interactivos

XII international symposium on
innovation in interactive media

MAI
21-23
SP/BR

WOLFRAM, Stephen. What Is ChatGPT Doing...and Why Does It Work? 2023.

Disponível

em:

<https://writings.stephenwolfram.com/2023/02/what-is-chatgpt-doing-and-why-does-it-work/>. Acesso em 12 Maio 2025.